

ONLY
FOR

GAME BOY ADVANCE

TIM BURTON'S
THE
NIGHTMARE
BEFORE
CHRISTMAS
The PUMPKIN KING



PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

**Convulsions
Altered vision**

**Eye or muscle twitching
Involuntary movements**

**Loss of awareness
Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

Ce sceau officiel constitue votre assurance que Nintendo a autorisé ou fabriqué ce produit. Recherchez toujours ce sceau à l'achat de consoles de jeux vidéo, d'accessoires, de jeux ou de produits se rapportant à un jeu vidéo.

Nintendo n'autorise pas la vente ou l'usage de produits sans y apposer le sceau officiel Nintendo.



LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO. © 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE OR NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEMS.

CETTE CARTOUCHE DE JEU FONCTIONNE UNIQUEMENT AVEC LE SYSTÈME DE JEU VIDÉO GAME BOY™ ADVANCE OU NINTENDO DS™.



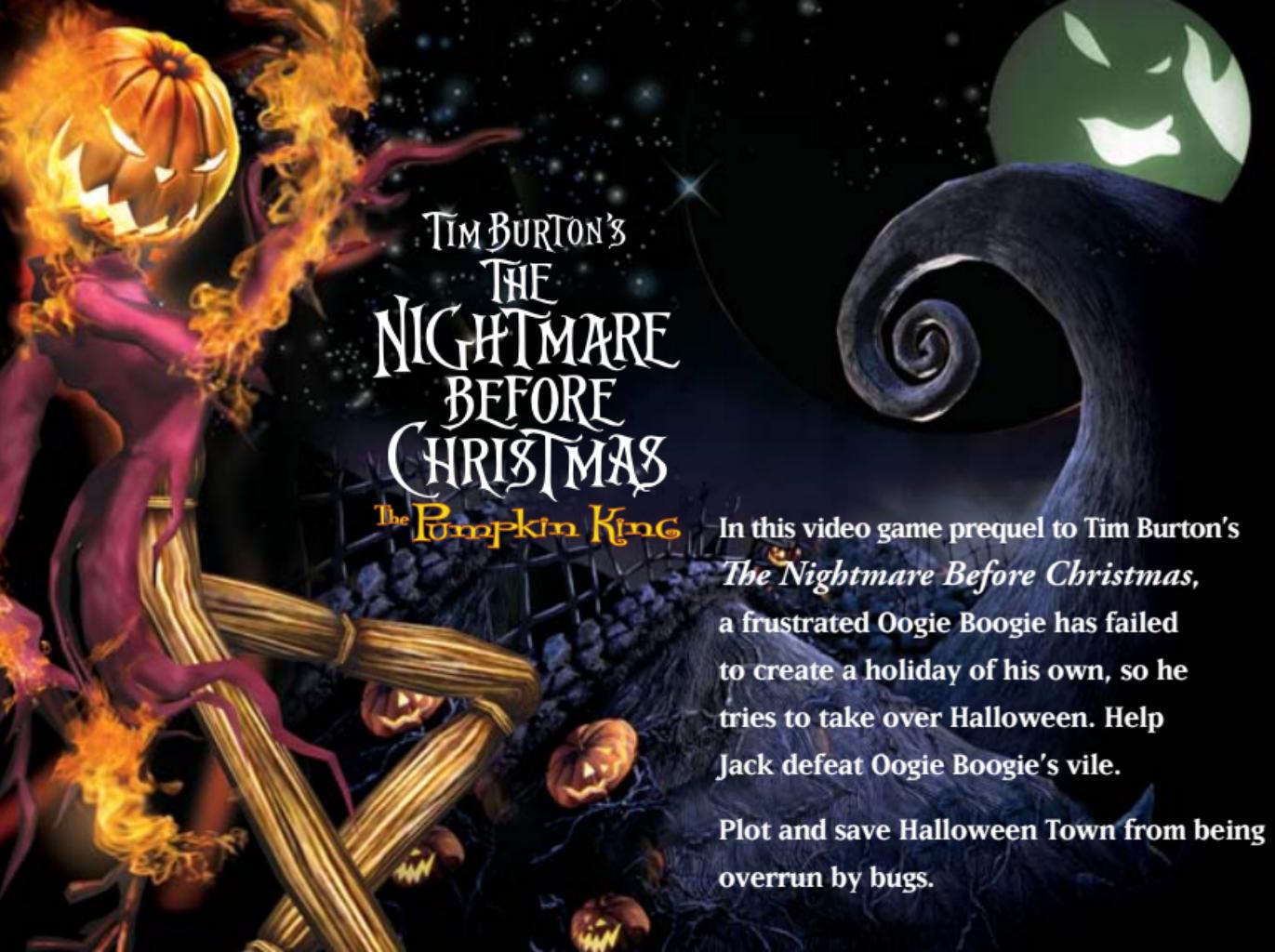
THIS GAME PAK INCLUDES A MULTIPLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK CABLE.



CONTENTS • TABLE DES MATIÈRES

Getting Started	3	Démarrage	19
Title Screen	3	Écran d'introduction	19
Menu Controls	3	Menu des commandes	19
Main Menu	4	Menu principal	20
Game Start	4	Début du jeu	20
Mini Games	4	Minijeux	20
Options	4	Options	20
Playing The Game	5	Jouons	21
Game Controls	5	Commandes du jeu	21
Jack's Controls	5	Commandes de Jack	21
Zero's Controls	5	Commandes de Zero	21
Weapons	6	Armes	22
Special Skills	7	Habiletés spéciales	23
Collectibles & Health	8	Objets de collection et Santé	24
Pause Menu	9	Menu Pause	25
Level Map	10	Plan du niveau	26
Mini Games	11	Minijeux	27
Customer Support	14	Soutien à la clientèle	30

TIM BURTON'S
THE
NIGHTMARE
BEFORE
CHRISTMAS
The Pumpkin King



TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS The Pumpkin King

In this video game prequel to Tim Burton's *The Nightmare Before Christmas*, a frustrated Oogie Boogie has failed to create a holiday of his own, so he tries to take over Halloween. Help Jack defeat Oogie Boogie's vile. Plot and save Halloween Town from being overrun by bugs.

GETTING STARTED

1. Make sure the POWER switch is OFF.
2. Insert **Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King** Game Pak into the Game Boy® Advance slot.
3. Turn the POWER switch ON.
4. The first time that you start the game, you will be asked to select your preferred language from the list provided. You may change your language selection at any time by accessing the Options menu.

NOTE: **Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King** Game Pak is for the Game Boy Advance or Nintendo DS™ video game systems only.

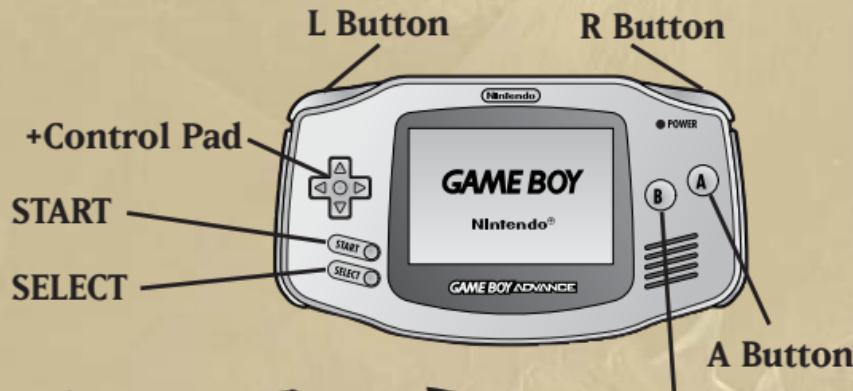
Title Screen

When the title screen appears, press **Start** to proceed to the Main Menu.

Menu Controls

Use the following buttons to navigate the menu screen:

+Control Pad Up / Down	Highlight menu options
A Button	Select option
B Button	Return to the previous screen



GETTING STARTED

Main Menu

Game Start

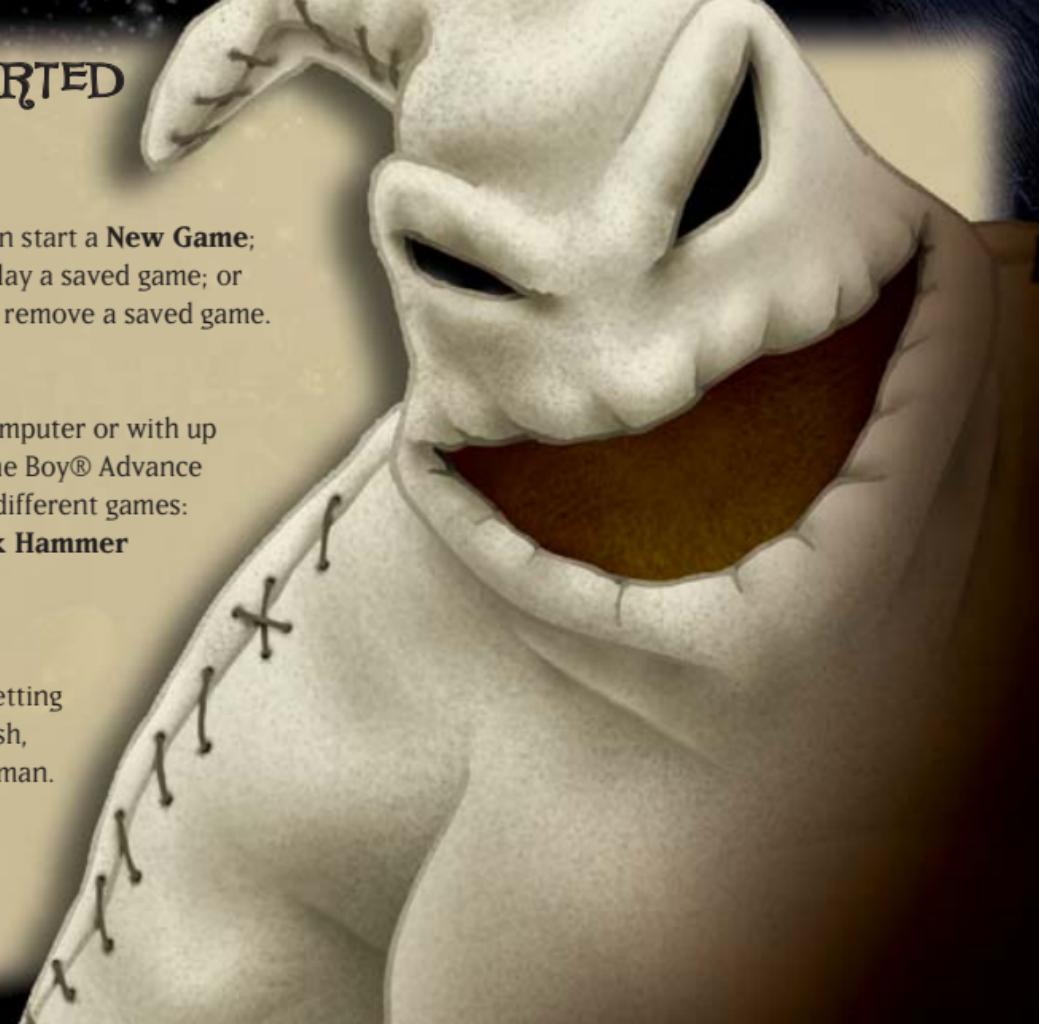
From this menu, you can start a **New Game**; select **Load Game** to play a saved game; or select **Delete Game** to remove a saved game.

Mini Games

Compete against the computer or with up to 3 friends via the Game Boy® Advance Game Link® cable in 3 different games: **Bone Breaker**, **Whack Hammer** and **Skullduggery**.

Options

Switch the **Language** setting between English, Spanish, French, Italian and German.



PLAYING THE GAME

Controls

Jack's Controls

Move	+Control Pad Left/Right
Jump	A Button
Crouch	+Control Pad Down
Attack	B Button
Attack Up	+Control Pad Up & B Button
Ledge Grab	Jump at the ledge to grab; +Control Pad Up to climb
Level Map	Select
Pause	Start



Zero's Controls

Zero helps Jack in his adventure by letting him know when he is near a hidden item and by leading Jack through tight passageways. If Zero's nose starts flashing when Jack is near a hidden passage, attack the obstruction to reveal the passage.

Move	+Control Pad Up / Down / Left / Right
------	---------------------------------------

Weapons

Throughout the game, Jack will find different weapons that he can use against Oogie Boogie's minions. Use the **L Button** and **R Button** to browse through the list of available weapons.

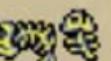
Frog Gun		Blast a cloud of noxious frog gas to subdue enemies.
Bat Boomerang		This weapon allows Jack to attack enemies and hit switches from a distance.
Pumpkin Bomb		Fling these exploding pumpkins at enemies or to break through barriers.
Pumpkin King		Activating this weapon engulfs Jack in flames, making him invulnerable for a limited time. Face the direction that you want to attack and press the B Button to perform multiple flame attacks, which will plow through enemies and barriers. Fly - You can fly over dangerous terrain or across large gaps by using the Pumpkin King attack. Once Jack is engulfed in flames, jump (A Button) and repeatedly press the B Button to perform multiple flame attacks, which will propel Jack through the air.

Special Skills

Throughout the game, Jack will earn the following abilities:

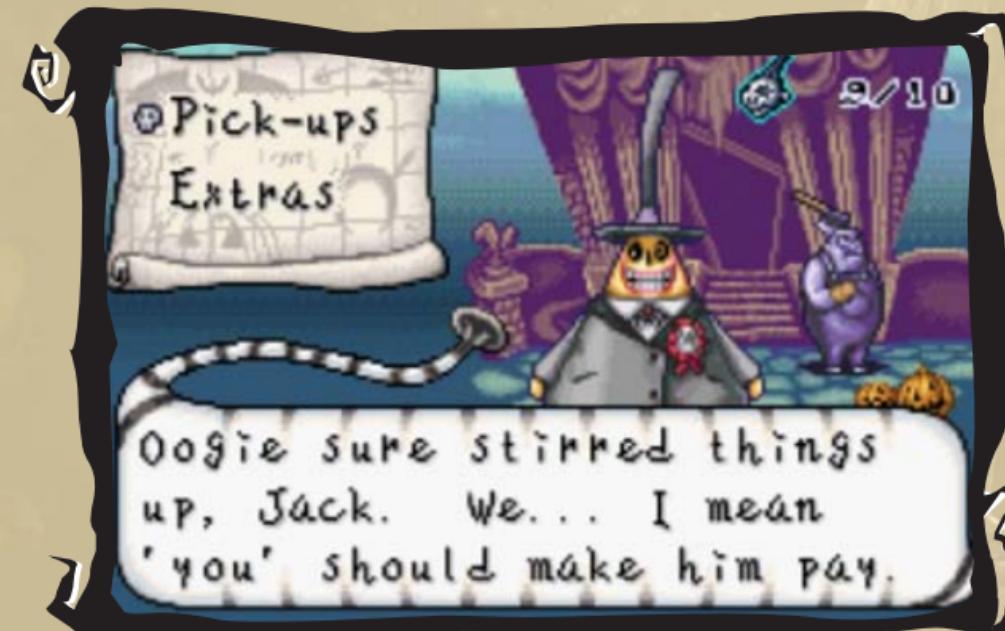
Gum Shoes	When you see a red colored sticky wall, walk or jump up onto it. Jack's feet will stick to the wall and you will be able to walk him up and down its surface using the +Control Pad Up/Down .
Stretchy Ghost	Jack can reach high places with the help of ghosts. Summon the ghost by hitting the call switch with a weapon. If you jump up to the ghost, it will grab Jack and stretch him until he can reach the ceiling. Use the +Control Pad Left/Right to move along the ceiling. Use the +Control Pad Down to drop.
Acid Bath	Walk Jack into an Acid Bath and he will melt into a blob. Jack will then be able to slip into tight places. Use the +Control Pad Up to re-form into normal Jack.

Collectibles and Health

Fish Bones		Collect these to recharge Jack's health. The small fish bones will restore 2 points to Jack's health, while the big fish bones will restore 5 points.
Baby Pumpkin		Adds to Jack's Pumpkin Bomb supply.
Red Pepper		Collect these to fuel Jack's ability to turn into the Pumpkin King. Each pepper will allow Jack to turn into the Pumpkin King once.
Shrunken Head		Permanently increases Jack's maximum health by 1 full bar.
Electric Chair		Completely recharge Jack's health with the help of Dr. Finklestein's electric chairs. Press the B Button to activate the chair.
Scarecrow		Walk up to the Scarecrow and press the B Button to save your game.

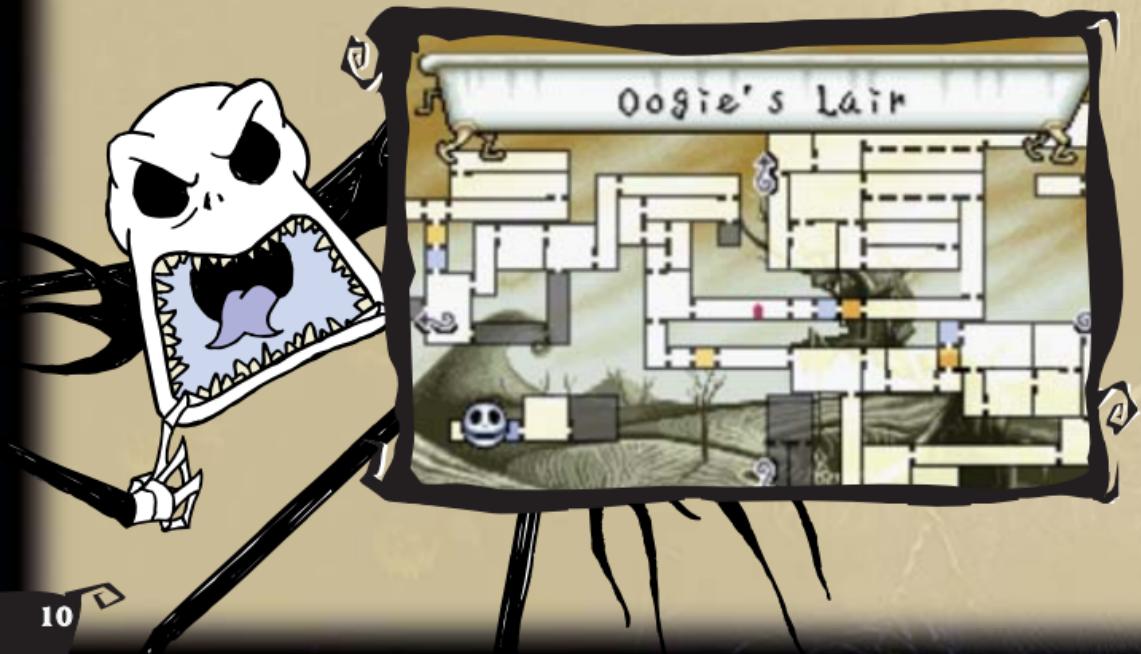
Pause Menu

Press **Start** to pause the game. From the Pause menu, you can review the current objective. You may also view Pick-ups that Jack collects and Extras that get unlocked throughout the game.



Level Map

To find out where Jack is and where he needs to go, press **Select** to access a map of the current area. Jack's location is depicted by his face. Any area that Jack has not visited will be shaded in gray. All discovered exits, Scarecrows and Electric Chairs will also be visible. If the map is larger than the screen, use the **+Control Pad** to move the map up, down, left and right.



Mini Games

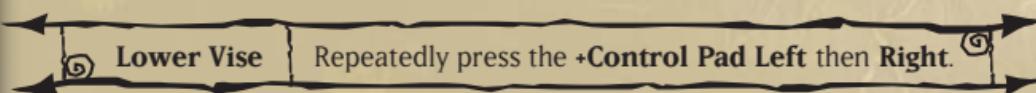
Throughout the game, Jack will discover and unlock three monstrous mini games. Each mini game can be played in Single Player mode, against the game, or in Multiplayer* mode, connecting with up to three friends using the Game Link.

When playing in Single Player mode, you may select between three levels of difficulty: Easy, Normal and Hard.

***NOTE:** Multiplayer mode will only work with the Game Boy Advance, and Game Pak, using the Game Link cable. Only one Game Pak is required to play the Multiplayer mode. Ensure that all other Game Boy systems do not have Game Paks installed when linking using the Game Link cable.

Bone Breaker

Who can smash the skeleton first? This game is played in three rounds. The slowest from each round is eliminated until only the fastest bone breaker remains.



Mini Games

Whack Hammer

It's a smashing good time. Use the rat hammer to smash Rats and the bat hammer to smash Bats. When the Rat or Bat rolls over the target area, press the appropriate button to swing the correct hammer. Whoever makes the most correct hits in the time allowed wins. Be careful, if you hit a bomb, you will temporarily lose control of the hammer, slowing your progress.



Swing Whack Hammer: Rats

A Button

Swing Whack Hammer: Bats

B Button

Mini Games

Skullduggery

Around and around it goes. See if you can follow the path of the box containing the shrunken head. If you choose correctly, you earn a point. Whoever has the most points after 10 rounds wins.



Move Cursor

+Control Pad

Select Box

A Button

Deselect Box

B Button

CUSTOMER SUPPORT INFORMATION

Internet Support

To access information about Buena Vista Interactive games on the World Wide Web, point your browser to www.bvinteractive.com/gbasupport. You may also email a Buena Vista Interactive Customer Support representative at gba.support@bvinteractive.com.

Game Hints and Tips

Game hints and tips are available on the Buena Vista Interactive Customer Support Web Site. To access Game Hints and Tips on the World Wide Web, point your browser to www.bvinteractive.com/gbasupport. If you do not have Internet access, please send a self-addressed stamped envelope with your request to the address below.

Mailing Address

If you wish to write to us, our address is: Buena Vista Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139.

Telephone Support

You may contact Buena Vista Interactive Customer Support at **(888) 782-4184**. If you need additional information, our Customer Support staff for the US and Canada is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time).

TTY/TDD Users

Please contact us by telephone through your local relay service. Customer Support staff for TTY/TDD users is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time). Our toll free number is **(888) 782-4184**.

LIMITED WARRANTY

Buena Vista Interactive warrants to the original consumer purchaser of the Game Pak that the medium on which the Game Pak is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the original date of purchase. The Game Pak is sold "as is" without express or implied warranty of any kind, and Buena Vista Interactive is not responsible for any losses or damages of any kind resulting from use of this Game Pak. If a defect occurs during this ninety (90) day warranty period, Buena Vista Interactive will either repair or replace, at Buena Vista Interactive's option, the Game Pak free of charge. In the event that the Game Pak is no longer available, Buena Vista Interactive may, in its sole discretion, replace the Game Pak with a Game Pak of comparable value. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Buena Vista Interactive's reasonable satisfaction, that the product was purchased within the last ninety (90) days. If you need to replace a user-damaged Game Pak, please call the number listed under Telephone Support. There is a \$20.00 fee to replace a user-damaged Game Pak.

© Touchstone Pictures.

Important Legal Information

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Customer Support" department.

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws. Rev-D (L)

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS ACCOMPAGNANT CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOS MATÉRIEL DE JEU, CARTOUCHE DE JEU OU ACCESSOIRES DE JEU NINTENDO^{MD}. CE LIVRET CONTIENT D'IMPORTANTES INFORMATIONS DE SÉCURITÉ.

IMPORTANTES INFORMATIONS DE SÉCURITÉ - LISEZ LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT N'UTILISIEZ LES JEUX VIDÉO.

⚠ ATTENTION – Crises d'épilepsie

- Certaines personnes (environ une sur 4 000) peuvent subir des crises d'épilepsie ou perdre connaissance lorsqu'elles sont exposées à des lumières clignotantes, par exemple en regardant la télévision ou en jouant à des jeux vidéo, même si elles n'ont jamais subi de crise auparavant.
- Toute personne ayant subi une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou ressenti tout autre symptôme lié à une condition épileptique devrait consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.
- Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Cessez le jeu et consultez un médecin si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants :

Convulsions

Vision trouble

Contraction oculaire ou musculaire

Mouvements involontaires

Perte de connaissance

Désorientation

Pour réduire les risques d'une crise d'épilepsie en jouant à des jeux vidéo :

1. Tenez-vous le plus loin possible de l'écran.
2. Jouez à des jeux vidéo sur le plus petit écran de télévision disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure.

⚠ ATTENTION – Microtraumatismes répétés et fatigue oculaire

L'activité de jeu vidéo peut endolorir vos muscles, vos articulations, votre peau et vos yeux après quelques heures. Suivez ces instructions pour éviter des problèmes comme les tendinites, le syndrome du canal carpien, l'irritation de la peau et la fatigue oculaire :

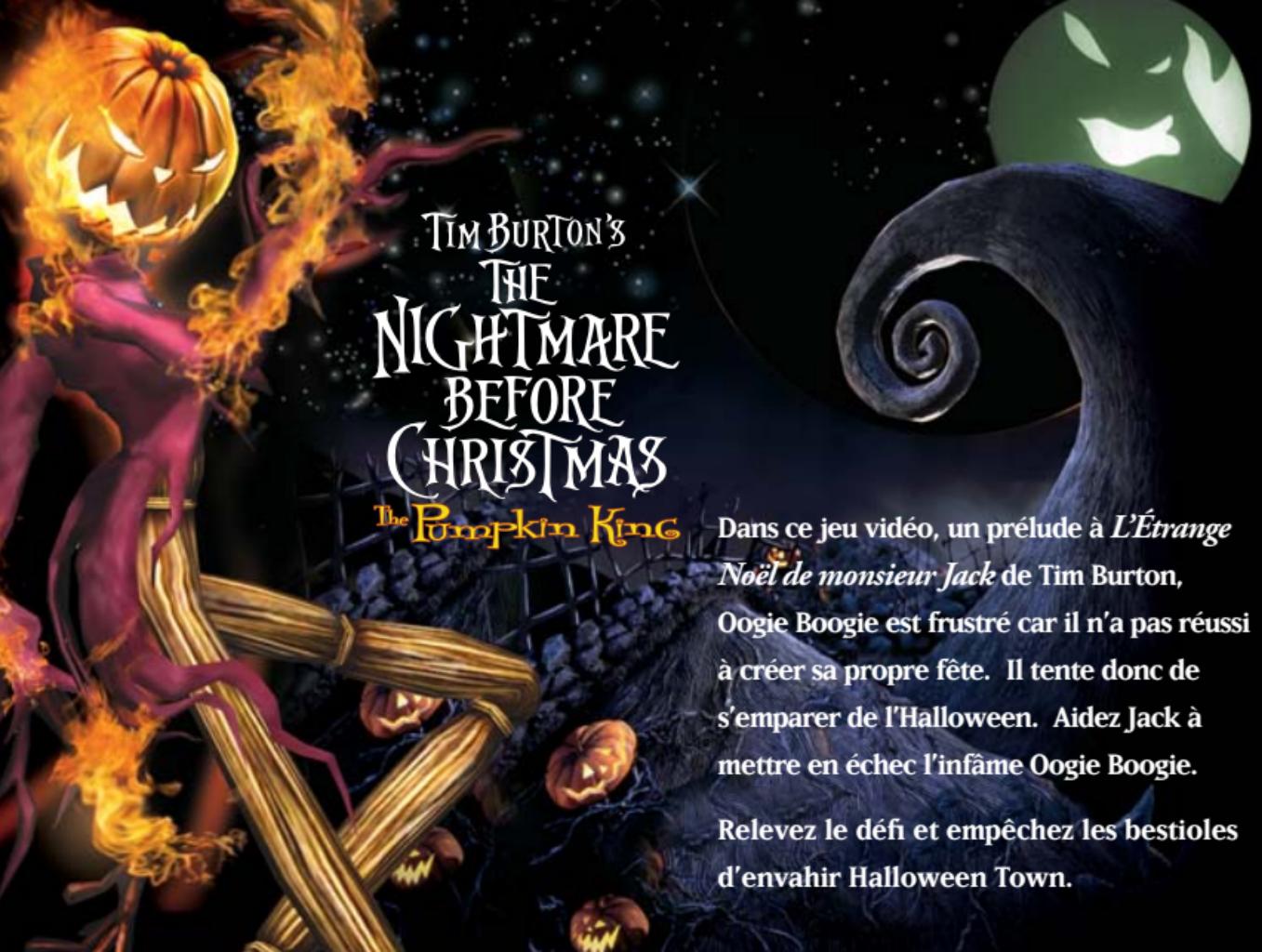
- Évitez les séances de jeu prolongées. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent raisonnablement.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure, même si vous n'en ressentez pas le besoin.
- Si vos mains, vos poignets, vos bras ou vos yeux deviennent fatigués ou douloureux, cessez de jouer et reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la douleur aux mains, aux articulations, aux bras ou aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Fuites des piles

Les fuites d'acide des piles peuvent vous blesser ainsi qu'endommager votre Game Boy. Si une fuite des piles survient, lavez à fond la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact avec vos yeux et votre bouche. Les piles qui fuient peuvent émettre des crépitements.

Pour éviter les fuites des piles :

- Ne mêlez pas les piles usagées et les piles neuves (remplacez toutes les piles en même temps).
- Ne mêlez pas les piles alcalines et les piles carbone zinc.
- Ne mêlez pas des piles de marques différentes.
- N'utilisez pas de piles nickel cadmium.
- Ne laissez pas de piles usagées dans le Game Boy. Quand les piles perdent leur charge, le témoin lumineux de charge peut faiblir, le son du jeu peut s'atténuer et le dispositif d'affichage peut s'estomper. Si vous constatez de tels effets, remplacez immédiatement toutes les piles usagées par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans le Game Boy ou un accessoire pour de longues périodes d'inactivité.
- Ne laissez pas l'interrupteur d'alimentation en position de fonctionnement après que les piles aient perdu leur charge. Quand vous avez fini d'utiliser le Game Boy, mettez toujours l'interrupteur d'alimentation en position ARRÊT (OFF).
- Ne rechargez pas les piles.
- N'insérez pas les piles en position inversée. Assurez-vous que les pôles positifs (+) et négatifs (-) sont orientés dans les bonnes directions. Insérez d'abord le pôle négatif. Quand vous retirez les piles, retirez d'abord le pôle négatif.
- Ne jetez pas les piles au feu.



TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS The Pumpkin King

Dans ce jeu vidéo, un prélude à *L'Étrange Noël de monsieur Jack* de Tim Burton, Oogie Boogie est frustré car il n'a pas réussi à créer sa propre fête. Il tente donc de s'emparer de l'Halloween. Aidez Jack à mettre en échec l'infâme Oogie Boogie. Relevez le défi et empêchez les bestioles d'envahir Halloween Town.

1. Assurez-vous que l'interrupteur (POWER) est en position ARRÊT (OFF).
2. Insérez la cartouche de jeu Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King dans la fente du Game Boy^{MD} Advance.
3. Glissez l'interrupteur (POWER) en position MARCHE (ON).
4. La première fois que vous démarrez le jeu, on vous demandera de choisir la langue de votre choix dans la liste fournie. Vous pouvez modifier votre choix de langue en tout temps en vous rendant au menu Options.

NOTE : La cartouche de jeu Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King fonctionne uniquement avec les systèmes de jeu vidéo Game Boy Advance ou Nintendo DS^{MC}.

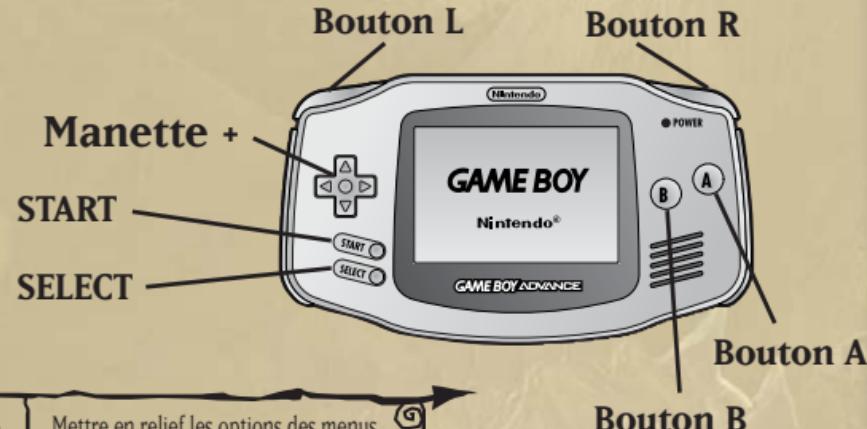
Écran d'introduction

Lorsque l'écran d'introduction apparaît, appuyez sur Démarrer (Start) pour accéder au menu principal.

Menu des commandes

Utilisez les boutons suivants pour parcourir le menu :

Haut / Bas de la manette +	Mettre en relief les options des menus
Bouton A	Choisir une option
Bouton B	Revenir à l'écran précédent



DÉMARRAGE

DÉMARRAGE

Menu principal

Début du jeu (Game Start)

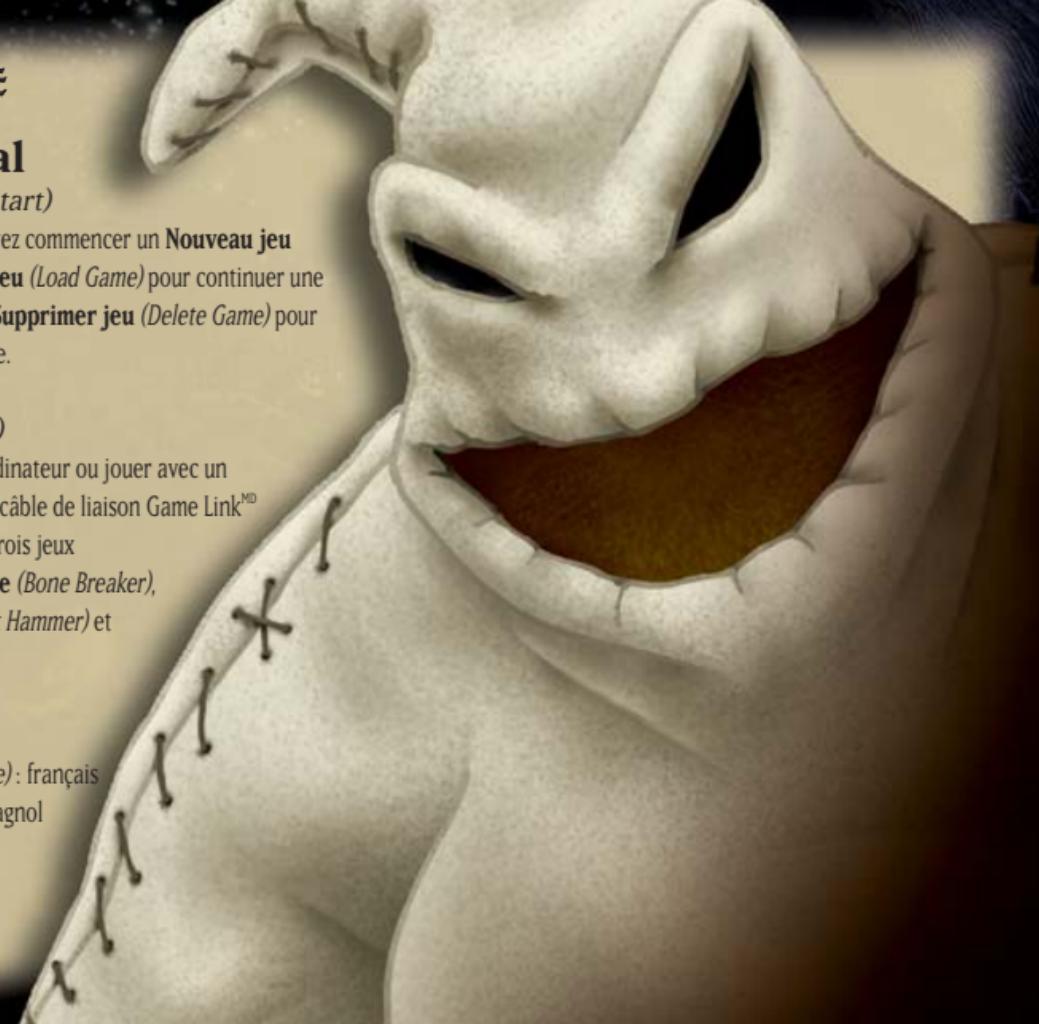
À partir de ce menu, vous pouvez commencer un **Nouveau jeu** (*New Game*), choisir **Charger jeu** (*Load Game*) pour continuer une partie sauvegardée ou choisir **Supprimer jeu** (*Delete Game*) pour annuler une partie sauvegardée.

Minijeux (Mini Games)

Vous pouvez rivaliser avec l'ordinateur ou jouer avec un maximum de 3 amis à l'aide du câble de liaison Game Link^{MD} de Game Boy^{MD} Advance dans trois jeux différents : **Squelettes en folie** (*Bone Breaker*), **Le Marteau frappeur** (*Whack Hammer*) et **Le Crâneur** (*Skullduggery*).

Options

Choisissez la **langue** (*Language*) : français (*French*), anglais (*English*), espagnol (*Spanish*), italien (*Italian*) ou allemand (*German*).



JOUEZ

Commandes du jeu

Commandes de Jack

Déplacement	Gauche / Droite de la manette +
Saut	Bouton A
Accroupissement	Bas de la manette +
Attaque	Bouton B
Attaque en hauteur	Haut de la manette + et Bouton B
Agrippement à une saillie	Sautez vers une saillie pour l'agripper; Haut de la manette + pour grimper
Plan du niveau	Select
Pause	Start



Commandes de Zero

Zero vient en aide à Jack dans son aventure en lui indiquant lorsqu'il se trouve à proximité d'un objet caché et en le conduisant à travers des passages étroits. Si le nez de Zero se met à clignoter quand Jack est à proximité d'un passage caché, détruissez ce qui obstrue le passage pour le faire apparaître.

Déplacement	Haut / Bas / Gauche / Droite de la manette +
-------------	--

Armes

Au cours du jeu, Jack trouvera différentes armes qu'il peut utiliser contre les valets d'Oogie Boogie.

Servez-vous du **Bouton L** et du **Bouton R** pour parcourir la liste des armes disponibles.

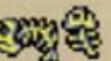
Fusil à grenouille		Envoie un nuage de gaz de grenouille nauséabond pour maîtriser des ennemis.
Boomerang chauve-souris		Cette arme permet à Jack d'attaquer des ennemis et d'activer des interrupteurs à distance.
Bombe citrouille		Lancez ces citrouilles explosives sur des ennemis ou pour défoncer des obstacles.
Roi citrouille		L'activation de cette arme enveloppe Jack de flammes et le rend invulnérable pour une durée limitée. Tournez-vous dans la direction où vous voulez attaquer et appuyez sur le Bouton B pour effectuer plusieurs attaques incendiaires qui pourfendront les ennemis et les obstacles. Vol : Vous pouvez survoler un terrain dangereux ou de grands précipices grâce à l'attaque du Roi citrouille. Lorsque Jack est enveloppé de flammes, sautez (Bouton A) et appuyez à plusieurs reprises sur le Bouton B pour effectuer plusieurs attaques incendiaires qui propulseront Jack dans les airs.

Habilités spéciales

Au cours du jeu, Jack acquerra les habiletés suivantes :

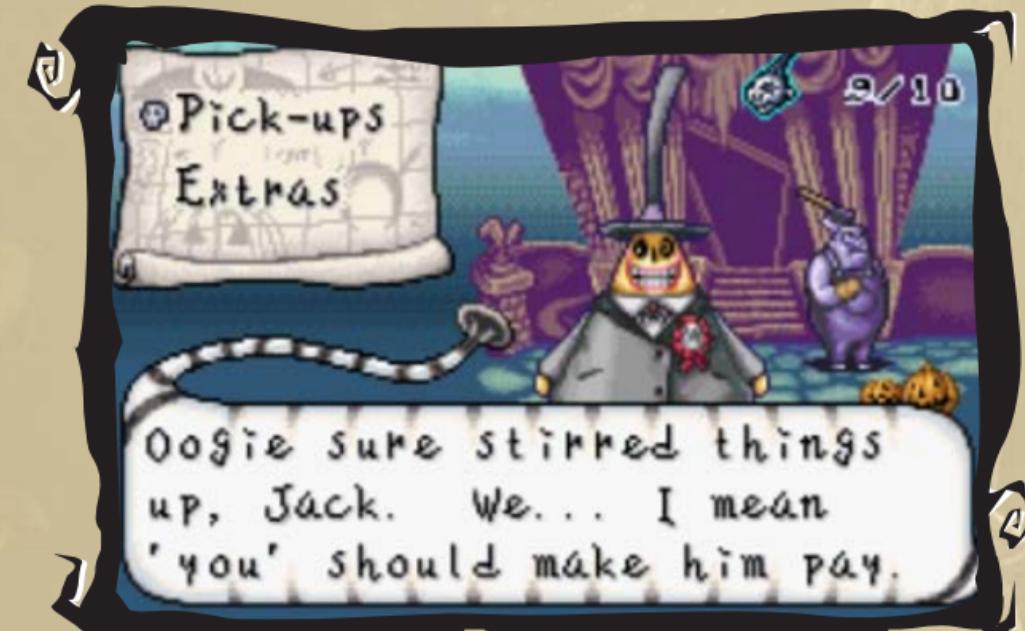
Chaussures collantes	Quand vous voyez un mur rouge et gluant, marchez ou sautez dessus. Les pieds de Jack adhéreront au mur et vous pourrez vous déplacer verticalement sur sa surface à l'aide du Haut / Bas de la manette + .
Fantôme extensible	Jack peut atteindre des endroits élevés à l'aide de fantômes. Appelez le fantôme en activant l'interrupteur d'appel avec une arme. Si vous sautez vers le fantôme, il saisira Jack et l'étirera jusqu'à ce qu'il puisse atteindre le plafond. Utilisez Gauche / Droite de la manette + pour vous déplacer au plafond. Utilisez le Bas de la manette + pour vous laisser tomber.
Bain d'acide	Trempez Jack dans un bain d'acide et il fondera en une masse visqueuse. Jack pourra alors se glisser dans des endroits étroits. Utilisez le Haut de la manette + pour rendre à Jack sa forme normale.

Objets de collection et Santé

Arêtes de poisson		Collectionnez-les afin de recharger la santé de Jack. Les petites arêtes procureront 2 points à la santé de Jack et les grandes arêtes lui procureront 5 points.
Bébé citrouille		S'ajoute à la réserve de Bombes citrouilles de Jack.
Piment rouge		Collectionnez-les pour alimenter l'habileté de Jack à se transformer en Roi citrouille. Chaque piment permettra à Jack de se transformer une fois en Roi citrouille.
Tête rapetissée		Augmente de façon permanente la santé maximale de Jack d'une barre complète.
Chaise électrique		Rechargez complètement la santé de Jack grâce aux chaises électriques du docteur Finklestein. Appuyez sur le Bouton B pour activer la chaise.
Épouvantail		Approchez-vous de l'Épouvantail et appuyez sur le Bouton B pour sauvegarder votre partie.

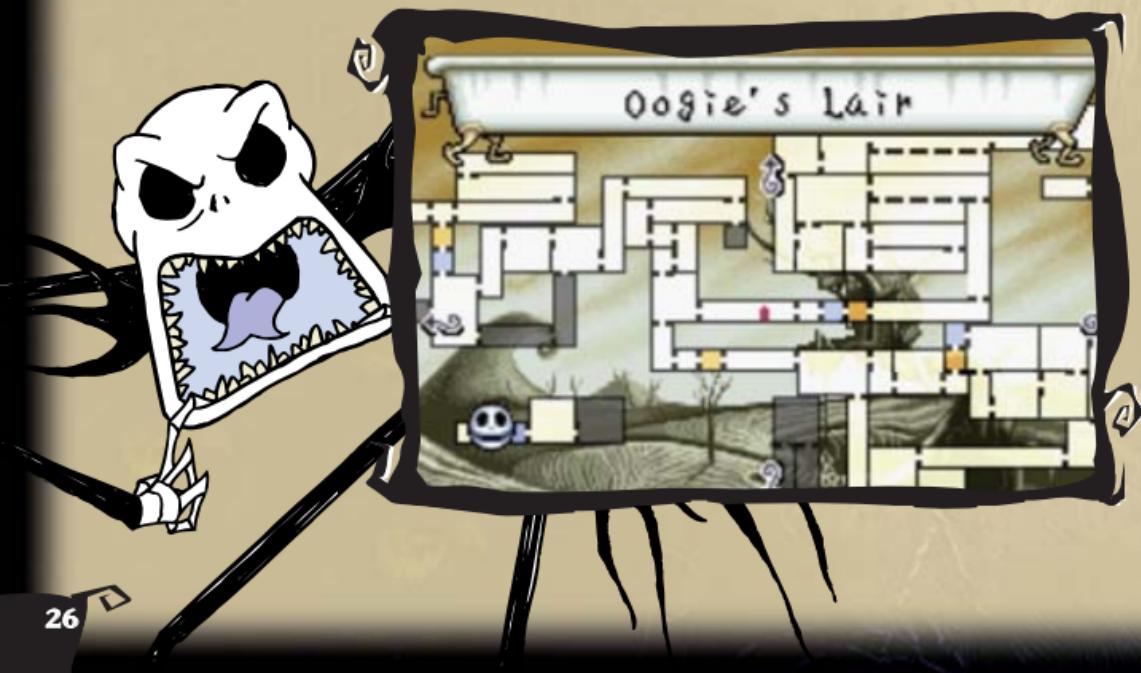
Menu Pause

Appuyez sur le bouton **Start** pour faire une pause au cours du jeu. À partir du menu Pause, vous pouvez passer en revue l'objectif du jeu. Vous pouvez aussi consulter les Objets (*Pick-ups*) de collection accumulés par Jack et des Suppléments (*Extras*) qui se déverrouillent tout au long du jeu.



Plan du niveau (Level Map)

Pour déterminer l'endroit où Jack se trouve et où il doit aller, appuyez sur le bouton **Select** pour accéder à un plan de la zone en cours. L'emplacement de Jack est illustré par son visage. Toutes les zones que Jack n'a pas visitées seront ombrées en gris. Toutes les sorties découvertes, les Épouvantails et les Chaises électriques seront également indiqués. Si le plan est plus grand que l'écran, utilisez la **manette +** pour déplacer le plan vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.



Minijeux

Au cours du jeu, Jack découvrira et déverrouillera trois minijeux monstrueux. Chaque minijeu peut être joué en mode individuel, contre le jeu, ou en mode collectif* en vous raccordant avec un maximum de trois amis grâce au câble de liaison Game Link.

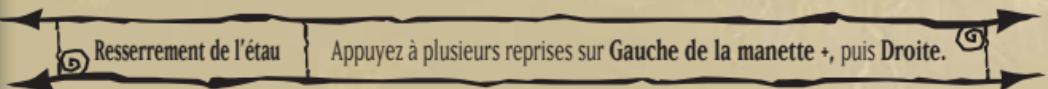
Quand vous jouez en mode individuel, vous pouvez choisir votre niveau de difficulté : Facile (*Easy*), Normal ou Difficile (*Hard*).

* **NOTE :** Le mode collectif ne fonctionnera qu'avec un système et une cartouche de jeu Game Boy Advance, et à l'aide du câble de liaison Game Link. Une seule cartouche de jeu est nécessaire pour jouer en mode collectif. Assurez-vous que tous les autres systèmes Game Boy Advance ne comportent pas de cartouche installée lorsque vous vous brancherez grâce au câble Game Link.



Squelettes en folie (Bone Breaker)

Qui arrivera à détruire le squelette en premier ? Ce jeu comporte trois parties. Le joueur le moins rapide de chaque partie est éliminé jusqu'à ce que seul le plus rapide demeure.



Minijeux

Le Marteau frappeur (*Whack Hammer*)

Un jeu qui frappe un grand coup. Utilisez le marteau à rats pour écraser des rats et le marteau à chauve-souris pour écraser des chauves-souris. Quand un rat ou une chauve-souris passe dans la zone-cible, appuyez sur le bouton approprié pour activer le marteau correspondant. Le gagnant ou la gagnante est celui ou celle qui atteint la cible le plus souvent dans le temps alloué. Soyez prudent car si vous frappez une bombe, vous perdrez temporairement le contrôle du marteau, ce qui ralentira votre progression.



Activation du marteau frappeur : rats

Bouton A

Activation du marteau frappeur : chauves-souris

Bouton B

Minijeux

Le Crâneur (*Skullduggery*)

Quel méli-mélo ! Voyez si vous êtes capable de suivre le parcours de la boîte qui contient la tête rapetissée. Si vous choisissez correctement, vous gagnez un point. Le gagnant ou la gagnante est celui ou celle qui a accumulé le plus de points après 10 tentatives.



Déplacement du curseur

Manette +

Choix de la boîte

Bouton A

Annulation du choix

Bouton B

SOUTIEN À LA CLIENTÈLE

Soutien Internet

Pour obtenir de l'information sur les jeux Buena Vista Interactive sur le World Wide Web, visitez l'adresse www.bvinteractive.com/gbasupport (en anglais seulement). Vous pouvez également faire parvenir un courriel à un représentant du soutien à la clientèle de Buena Vista Interactive à l'adresse gba.support@bvinteractive.com (en anglais seulement).

Indices et astuces de jeu

Vous pouvez consulter des indices et des astuces de jeu sur le site Web du soutien à la clientèle de Buena Vista Interactive. Pour obtenir de l'information sur des indices et des astuces de jeu sur le World Wide Web, visitez l'adresse www.bvinteractive.com/gbasupport (en anglais seulement). Ceux qui n'ont pas accès à Internet peuvent faire parvenir par la poste une demande accompagnée d'une enveloppe-reponse affranchie à l'adresse ci-dessous.

Adresse postale

Notre adresse postale est la suivante : Buena Vista Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139, USA.

Soutien téléphonique

Le numéro de téléphone pour rejoindre le soutien à la clientèle de Buena Vista Interactive est le **888 782-4184** (en français et en anglais). Notre équipe de soutien à la clientèle pour les États-Unis et le Canada est à votre service du lundi au vendredi de 7 h 30 à 17 h 30 (heure du Pacifique).

Pour les utilisateurs d'aides techniques pour personnes handicapées (TTY/TDD)

Veuillez communiquer avec nous par téléphone par l'entremise de votre service local de relais. Notre équipe de soutien à la clientèle TTY/TDD est à votre service du lundi au vendredi de 7 h 30 à 17 h 30 (heure du Pacifique). Notre numéro sans frais est le **888 782-4184**.

GARANTIE LIMITÉE

Buena Vista Interactive garantit à l'acheteur original de cette cartouche de jeu le média sur lequel cette cartouche de jeu est enregistrée contre tout vice de matériel ou de main-d'oeuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date originale d'achat. Cette cartouche de jeu est vendue « telle quelle » sans aucune garantie explicite ou implicite de quelque nature que ce soit, et Buena Vista Interactive ne peut être tenue responsable de quelque perte ou dommage que ce soit découlant de l'usage de cette cartouche de jeu. En cas de défaut pendant cette période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, Buena Vista Interactive accepte de réparer ou remplacer gratuitement (à sa discrétion) la cartouche de jeu. Si la cartouche de jeu n'est plus disponible, Buena Vista Interactive pourra, à sa seule discréction, remplacer la cartouche de jeu par une autre de valeur égale. L'acheteur original pourra se prévaloir de la garantie à condition que la date d'achat soit enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction raisonnable de Buena Vista Interactive, que le produit a été acheté au cours des quatre-vingt-dix (90) jours précédents. Pour remplacer une cartouche de jeu endommagée, composez le numéro de téléphone indiqué à la section Soutien téléphonique. Des frais de 20 \$ seront exigés pour le remplacement d'une cartouche de jeu endommagée.

© Touchstone Pictures.

Renseignements juridiques importants

La copie d'un jeu vidéo destiné à un usage sur un système de jeu Nintendo est illégale et strictement interdite en vertu des lois de propriété intellectuelle nationales et internationales. Les copies dites « de secours » ou « d'archives » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis.

Ce jeu vidéo n'est pas conçu pour être utilisé avec un dispositif de duplication non autorisé ou avec un accessoire non autorisé. L'usage de tout dispositif de ce genre annulera la garantie de votre produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout détenteur d'une licence ou distributeur de Nintendo) déclinent toute responsabilité pour tout dommage ou perte causé par l'emploi de tout dispositif de ce genre. Si l'emploi d'un tel dispositif entraîne l'interruption de votre jeu, débranchez délicatement le dispositif pour éviter des dommages, puis recommencez à jouer. Si votre jeu ne fonctionne plus même si aucun dispositif n'est branché au système, veuillez communiquer avec le service à la clientèle du fabricant du jeu.

Le contenu de cette notice ne limite en aucune façon vos droits. Ce livret et les documents imprimés accompagnant ce jeu sont protégés par les lois sur la propriété intellectuelle nationales et internationales. Rev-D (L)